

"Volume 12, No. 2, Desember 2018"

## **WEB KOMIK BERBAHASA INGGRIS**

### **Upaya Peningkatan Minat Membaca Literatur Berbahasa Inggris**

Oleh:

**Risma Fahrul Amin & Hali Makki**

Universitas Ibrahimy Situbondo

[rismafahrulamin@gmail.com](mailto:rismafahrulamin@gmail.com)

[halimakki1987@gmail.com](mailto:halimakki1987@gmail.com)

#### *Abstract:*

Reading interest is very important in development of generation and the current issue in Indonesian education. Researchers try to carry out classroom action research that is the application of web comic to increase student's reading interest in English literature at Ibrahimy University. The purpose of this study is to know through the application of web comic can increase student's reading interest and reading skills and to know through the application of web comic can improve student's reading comprehension at Ibrahimy University of Situbondo. The results of this study can be concluded that the use of web comic can increase student's reading interest and improve student's reading skills at Ibrahimy University of Situbondo, student's reading comprehension also progressed from the percentage of student's reading success from 40.63% to 93.75%.

**Keywords:** Web Comic, Reading Interest, English Literature.

#### **A. Pendahuluan**

Minat baca adalah hal yang sangat penting dalam pembangunan generasi dan merupakan isu terkini dalam dunia pendidikan di Indonesia. Tidak terkecuali minat membaca literatur berbahasa Inggris dikarenakan tuntutan globalisasi yang mempengaruhi berbagai bidang akademis dan berbagai tingkat pendidikan. Maka minat membaca literatur berbahasa Inggris sendiri penting sebagai sebuah proses berkelanjutan dikarenakan tantangan kedepan, ilmu pengetahuan banyak diakses dan dipublikasikan dalam bahasa Inggris, yang tentunya diperlukan minat dan antusias dalam membaca dan mengkaji literatur yang semakin beragam.

Ketersediaan literatur berbahasa Inggris yang terjangkau dan menarik merupakan sesuatu yang penting untuk diperhatikan. Dalam hal ini, salah satu media yang terjangkau dan menarik untuk digunakan adalah media komik. Komik merupakan media yang mempunyai sifat

sederhana, jelas, dan mudah dipahami, oleh karena itu komik dapat menjadi media yang informatif dan edukatif. Keberadaan komik sebagai bagian dari dunia seni yang pada dasarnya adalah hasil dari daya cipta dan karsa manusia yang berangkat dari perpaduan cerita dan gambar, sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Komik juga memiliki daya tarik yang luar biasa sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami dan tidak terkesan menggurui.

Tiemensma<sup>1</sup> menyatakan bahwa membaca merupakan komponen terpenting di abad 21 agar dapat bertahan di era globalisme saat ini. Keberhasilan anak didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah banyak ditentukan oleh kegiatan membaca. Sebagaimana diketahui bahwa sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk bahasa tulis sehingga menuntut anak melakukan aktivitas membaca. Siswa yang masih mengalami pertumbuhan lebih banyak menyukai buku bacaan yang sifatnya menghibur dan menyenangkan. Karakteristik buku bacaan yang menghibur dan menyenangkan antara lain: disajikan dengan gambar berwarna, bahasanya sederhana, dan ceritanya menarik. Contoh buku bacaan yang memenuhi kriteria tersebut adalah komik. Menurut Hurlock<sup>2</sup>, alasan yang membuat siswa senang membaca komik adalah karena komik mudah dibaca, bahkan anak dengan kemampuan baca rendah dapat memahami artinya dari gambar yang ada dalam komik.

Gene Luen Yang<sup>3</sup> menyatakan bahwa komik dapat digunakan sebagai langkah untuk mencapai ide-ide yang lebih sulit. Stephen Carry<sup>4</sup> menunjukkan bahwa komik dapat digunakan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis mereka, Khususnya penulisan cerita. National Council of Teachers of English Website melaporkan hasil penelitian yang dibawa oleh Shelly Hong Xu, Barone, dan Diane<sup>5</sup> yang mengklaim bahwa komik dan novel grafis "bisa mengajarkan tentang membuat kesimpulan, karena bacaan harus bergantung pada gambar dan

---

<sup>1</sup> Tiemensma, Leone. *Visual Literacy: Comics or Not to Comics?*. (Milan, 2009), hlm. 5.

<sup>2</sup> Hurlock, Elizabeth B. *Child Development*. (New York: McGraw-Hill Book Company, 1956), 349.

<sup>3</sup>Yang G. Comics in Education. (Retrieved from <http://www.humbecomics.com/comicsedu/history.html>, 2003)

<sup>4</sup> Cary S. Going graphic:comics at work in the multilingual classroom. *Teaching English as a Second Language or Foreign Language Journal (TESL-EJ)*. (Portsmouth: NH: Heinemann, 2004). Vol. 10, No. 1, 76.

<sup>5</sup> Barone, Diane M., and Shelley Hong Xu. *Literacy Instruction for English Language Learners Pre-K-2*. (New York, NY: The Guilford Press, 2008), hlm. 135.

sejumlah teks". Basil dan Sarigul<sup>6</sup> menghadirkan sebuah hal yang menarik - mereka melakukan penelitian yang membandingkan penggunaan novel tradisional dan grafis di kelas EFL (English as a Foreign Language). Mereka menggunakan novel grafis 'Paul Auster City of Glass' dan menemukan bahwa dalam format teks biasa pada novel dengan gaya penulis postmodern yang kadang-kadang membuat siswa kesulitan untuk membedakan realitas dan dimensi dalam novel; namun grafis format yang baru dan gambar-gambar penunjang jelas mewakili alur cerita, sehingga sangat membantu bagi siswa untuk memahaminya.

Jacqui Clydesdale<sup>7</sup> pada penelitiannya yang berjudul 'A Bridge to Another World: Using Comics in the Second Language Classroom', menyatakan bahwa komik berbahasa Inggris dapat digunakan sebagai pengganti buku berbahasa Inggris dalam kasus di mana tingkat kemampuan siswa yang begitu beragam. Alasan mengapa media komik tepat untuk digunakan adalah karena komik efektif pada transmisi bahasa target. Dia percaya bahwa sangat mungkin untuk memperkenalkan komik sebagai bagian paparan pedagogi, tidak perendaman - tidak perlu memaksa bahasa dominan; yang perlu dilakukan adalah mengekspos siswa untuk konsep-konsep ini dengan cara tanpa penekanan dan memberi penghargaan yang efektif.

Peneliti Literasi dan ESL (English as a Second Language), Stephen Krashen<sup>8</sup> menganggap komik sebagai bagian penting dari upaya menyeluruh untuk mendorong siswa untuk membaca. Krashen melihat komik sebagai saluran (Krashen Handout). Krashen mengumpamakan seperti sebuah jembatan: jika membaca buku dua bahasa adalah jembatan individu - ringan dan kuat - untuk setiap siswa, menawarkan rute yang tercepat untuk belajar bahasa Inggris, maka Krashen melihat komik sebagai jembatan yang lebih luas - permanen - dengan ruang bagi semua tingkatan siswa.

Demikian pula, Schwarz<sup>9</sup> menunjukkan bahwa komik/novel grafis mempertajam dan memperdalam literasi visual. Derrick<sup>10</sup> menyatakan

---

<sup>6</sup> Basol, H.C., Sarigul, E. Replacing Traditional Texts with Graphic Novels at EFL Classrooms. (Procedia: Social and Behavioral Sciences, 2013),1621-1629.

<sup>7</sup> Jacqui Clydesdale. A Bridge to Another World: Using Comics in the Second Language Classroom. (University of Calgary, 2010), 54.

<sup>8</sup> Krashen, S. 88 Generalizations about Free Voluntary Reading. Handout. Retrieved November 26, 2007.

<sup>9</sup> Schwarz, G. E. Expanding literacies through graphic novels. (*English Journal*, 2006), 95(6), 58-64.

<sup>10</sup> Derrick, J. Using Comics with ESL/EFL Students. (*The Internet TESL Journal*,

bahwa komik/novel grafis adalah kombinasi dari teks tertulis dan literasi visual, termasuk simbol visual dan singkatan untuk mewakili dunia fisik. Akibatnya, guru EFL (English as a Foreign Language) dapat dengan mudah menggunakan komik/novel grafis di kelas mereka. Mengingat bahwa tujuan guru EFL (English as a Foreign Language) juga mengajar membaca literatur berbahasa Inggris sehingga untuk mengembangkan keterampilan membaca peserta didik dalam hal pemahaman tata bahasa, kosa kata dan deduksi inferensial, membaca dianggap sebagai bagian penting dalam pengajaran bahasa Inggris. Fakta hari ini adalah bahwa siswa modern menyukai permainan komputer yang mencakup semua gambar visual yang menarik bagi indera mereka, guru harus mendapatkan keuntungan dari kesempatan ini dengan melibatkan siswa dalam membaca teks dengan grafis.

Beberapa desain penelitian eksperimental di bidang pendidikan juga telah menegaskan berbagai kesimpulan, Ziv<sup>11</sup>, Schmidt dan Williams<sup>12</sup> dan Schmidt<sup>13</sup> telah mendokumentasikan keuntungan belajar siswa positif ketika komik humor digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Nagata<sup>14</sup> menemukan bahwa menggunakan manga (komik dan kartun Jepang) membantu siswa dalam biokimia "menggunakan informasi tambahan dan memberikan efek kognitif-psikologis dan pedagogis-teknis: Mereka memberikan siswa petunjuk untuk mengingat apa yang telah mereka pelajari dan membuat kuliah biokimia menjadi menarik". Martin<sup>15</sup> menyatakan bahwa, "Humor berfungsi sebagai semacam teknik mnemonik atau bantuan memori, menyebabkan elaborasi lebih besar dari informasi dan karena itu meningkatkan transfer dan penyimpanan dalam memori jangka panjang". Melalui humor dan gambar, komik dapat menggambarkan poin kunci dan "meringankan" ruang kelas.

---

2008),14(7). Retrieved on 12-March-2013 from <http://iteslj.org/Techniques/Derrick-UsingComics.html>

<sup>11</sup> Ziv, A. Teaching and learning with humor. (*Journal of Experimental Education*, 1988), 57, 5-15.

<sup>12</sup> Schmidt, S., & Williams, A. Memory for humorous cartoons. (*Memory and Cognition*, 2001), 29(2), hlm. 305-311.

<sup>13</sup> Schmidt, S. The Humor Effect: Differential Processing and Privileged Retrieval. (*Memory*, 2002), 10(2), hlm. 127-138.

<sup>14</sup> Nagata, R. Learning biochemistry through manga—Helping students learn and remember, and making lectures more exciting. (*Biochemical Education*, 1999), 27, hlm. 200-203.

<sup>15</sup> Martin, R. *The psychology of humor*. Burlington, (Massachusetts: Elsevier Academic Press, 2007), hlm. 104.

Jenis pemrosesan ganda, emosional (humor) dan visual (gambar / teks), dapat membantu tingkat lapangan bermain bagi siswa mencoba untuk mengakomodasi konten abstrak. Ziv<sup>16</sup> dan Martin<sup>17</sup> mencatat bahwa humor harus langsung berhubungan dengan konten dan siswa belajar, bukan hanya sekedar untuk hiburan.

Ali<sup>18</sup> pada *International Journal on New Trends in Education and Their Implications* menyajikan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan komik strip pada pemahaman membaca siswa EFL (English as a foreign Language). Ditemukan bahwa siswa dengan tingkat kemahiran tinggi mengingat secara signifikan lebih baik daripada siswa dengan tingkat kemahiran rendah. Juga, siswa yang membaca teks dengan tingkat kesulitan yang rendah mengingat signifikan lebih baik daripada siswa yang membaca teks dengan tingkat kesulitan yang tinggi. Akhirnya, sebagai kepentingan penelitian studi ini, penggunaan komik memiliki dampak yang signifikan terhadap penerimaan pengetahuan siswa pada teks dengan tingkat kesulitan yang tinggi dan teks dengan tingkat kesulitan yang rendah, baik itu pada siswa dengan tingkat kemahiran berbahasa Inggris yang tinggi maupun siswa dengan tingkat kemahiran berbahasa Inggris yang rendah.

Cevat Eker dan Oguzhan Karadeniz<sup>19</sup> pada *International Journal of Humanities and Social Science* dengan penelitian berjudul 'The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes' meneliti pengaruh penggunaan kartun komik dalam pengajaran topik Ilmu Sosial pada prestasi siswa, yang memperlihatkan tidak ada perbedaan-perbedaan statistik yang signifikan antara skor prestasi akademik pra-uji eksperimental dengan control group. Dengan demikian, dikatakan bahwa eksperimen dan kelompok kontrol yang setara sebelum penerapannya. Ketika melihat ke dalam prestasi akademik skor akhir siswa, telah ditemukan bahwa telah terjadi peningkatan yang signifikan baik dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ketika skor prestasi pada kelompok eksperimen yang pengajarannya dilakukan dengan menggunakan kartun dan skor prestasi siswa pada kelompok kontrol yang mengajar dilakukan tanpa menggunakan kartun dibandingkan, telah

---

<sup>16</sup> Ziv, A. (1988). Teaching and learning with humor.

<sup>17</sup> Martin, R. (2007). *The Psychology of Humor*.

<sup>18</sup> Ali. The Effect of Comic Strips on EFL Reading Comprehension. (*International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 2013). Vol. 4. 2103, 9.

<sup>19</sup> Cevat Eker dan Oguzhan Karadeniz. The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes. (*International Journal of Humanities and Social Science*, 2014) Vol. 4, No. 14.

ditemukan bahwa nilai prestasi akademik siswa di kelompok eksperimen lebih tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa pengajaran yang didukung oleh kartun komik lebih efektif berdasarkan metode pengajaran tradisional.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12-15 Desember 2016 di Pondok Pesantren Syalafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo, peneliti menemukan hal-hal penting diantaranya, tersedianya buku-buku berbahasa Inggris di perpustakaan namun minat siswa untuk membaca buku-buku tersebut masih kurang; peneliti menemukan ada program satu jam bersama buku namun minat siswa untuk memanfaatkan literatur berbahasa Inggris pada program tersebut masih kurang; dan peneliti juga menemukan bahwa minat mahasiswa untuk membaca mading dan koran tempel sangat baik, mereka sangat antusias untuk membaca mading dan koran tempel namun belum ada muatan literatur berbahasa Inggris yang disertakan dalam mading dan koran tempel tersebut.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat membaca literatur berbahasa Inggris, maka peneliti mencoba melaksanakan kegiatan penelitian tindakan yaitu penerapan media komik berbahasa Inggris untuk meningkatkan minat membaca literatur berbahasa Inggris mahasiswa Universitas Ibrahimy Situbondo.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dan penelitian tindakan kelas ini mengambil setting di Universitas Ibrahimy yang terletak di Jalan KHR. Syamsul Arifin, 1-2, Sukorejo, Banyuputih, Situbondo.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pengamatan pada 3 (tiga) objek, yaitu: pengamatan terhadap kerjasama mahasiswa didalam mengerjakan tugas reading secara kelompok; pengamatan terhadap keaktifan mahasiswa didalam menjawab pertanyaan, memberikan kesimpulan serta memberikan refleksi didalam pembelajaran reading; dan pengamatan terhadap nilai perolehan hasil belajar reading.

Dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode yang relevan dengan penelitian ini yakni metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Cholid Narbuko & Abu Ahmadi<sup>20</sup> mengemukakan bahwa "wawancara adalah proses Tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dengan dua orang atau lebih, bertatap muka,

---

<sup>20</sup> Narbuko, Cholid dan Abu Ahmadi. Metode Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.

mendengarkan langsung informasi – informasi atau keterangan". Dalam hal ini wawancara dilakukan dengan menyampaikan pertanyaan – pertanyaan tentang keterampilan reading dan minat mahasiswa terhadap literatur berbahasa Inggris.

Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Di dalam pengertian psikolog observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini, observasi yang digunakan adalah observasi langsung atau partisipasi aktif yaitu mengamati atau menatap kejadian, gerak atau proses dari data lapangan dan ikut serta kegiatan-kegiatan di dalamnya. Dalam hal ini peneliti mengamati tentang kegiatan belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrument pengumpulan data yaitu observasi terstruktur yang berfungsi untuk melihat seberapa jauh keaktifan dan pemahaman siswa pada mata kuliah reading I pokok bahasan the pattern of organization.

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Dalam hal ini peneliti menggunakan nilai perolehan hasil belajar serta foto pada saat kegiatan pembelajaran sebagai instrumen pengumpulan data.

Selanjutnya, proses analisis data yang merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan – bahan lain sehingga dapat dengan mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit – unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan yang diceritakan kepada orang lain.

PTK pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin.<sup>22</sup> Ada beberapa prosedur yang harus dilalui dalam melakukan penelitian tindakan kelas yaitu Planning, Acting, Observing, dan Reflecting. Kegiatan tersebut disebut satu siklus pemecahan masalah. Apabila belum ada peningkatan mutu maka kegiatan riset dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai ada peningkatan mutu.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Sugiyono. Statistik Untuk Penelitian. Bandung: CV. Alfabeta, 2007.

<sup>22</sup> Basuki, Sulistiyo. Metode Penelitian. Jakarta : Penaku, 2010.

<sup>23</sup> Arikunto Suharsimi, Suhardjono, Supardi. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta :

Perencanaan (planning) meliputi penetapan materi kuliah reading I pada pokok bahasan the pattern of organization dengan alokasi waktu pelaksanaannya pada tanggal 11 Mei sampai 10 Juli 2018 sebanyak 8 jam pelajaran selama 4 kali tatap muka.

Tindakan (acting) meliputi seluruh kegiatan proses pembelajaran yang meliputi penerapan web comic dapat meningkatkan pemahaman reading siswa dalam menentukan the pattern of organization yang meliputi listing, time order, cause and effect, dan comparison bagi siswa tadaris bahasa Inggris semester 2 tahun pelajaran 2017/2018.

Dalam proses berlangsungnya pembelajaran, secara garis besar meliputi kegiatan: kegiatan awal yaitu kegiatan atau aktivitas untuk menarik minat serta memusatkan perhatian siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran; kegiatan inti, yakni aktifitas menyampaikan materi dengan menggunakan metode yang dapat membangkitkan minat siswa; penutup, yakni aktifitas menyimpulkan pelajaran bersama-sama melakukan tindak lanjut, dan menutup kegiatan pembelajaran.

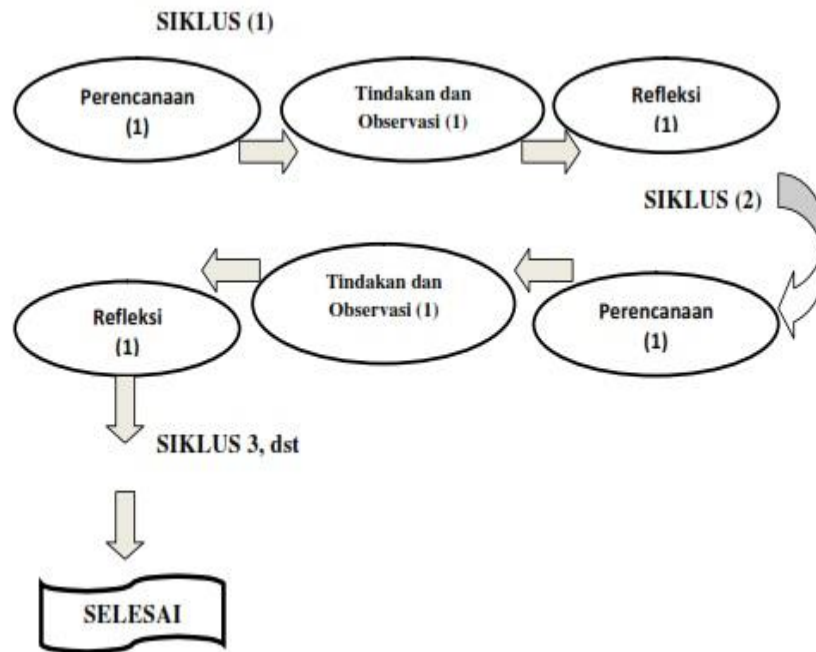
Observasi (observing) ini dilaksanakan bersama dengan proses pembelajaran yang meliputi pemahaman peserta didik terhadap materi pokok bahasan the pattern of organization saat diterapkannya web comic dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Setelah melakukan observasi selama proses pembelajaran, web comic secara umum ditemukan kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran berlangsung. Kendala-kendala tersebut antara lain : terbatasnya alokasi waktu dalam pembelajaran, keadaan kelas yang kurang kondusif dan rendahnya vocabulary siswa menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap teks.

Pada refleksi (reflecting) seluruh proses pembelajaran yang telah berlangsung dianalisis untuk melakukan perbaikan dari kekurangan-kekurangan yang dirasakan dosen saat proses pembelajaran demi kebaikan pada siklus selanjutnya. Dari hasil pelaksanaan dan pengamatan di refleksi pada tahap selanjutnya, untuk dianalisis kegagalan dan keberhasilan pada Siklus I. Kegagalan dari Siklus I, akan diperbaiki di Siklus II.

Penelitian peningkatan minat dan keterampilan reading dengan menggunakan web comic ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklusnya terdiri atas 2x pertemuan atau 2x70 menit. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian, menggunakan beberapa instrumen



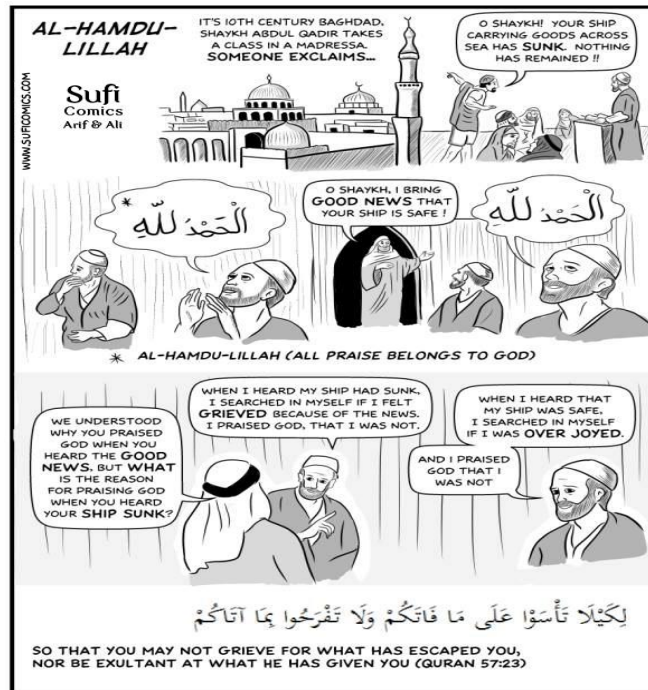
yang meliputi: observasi aktivitas dosen, tes listing, time order, cause and effect, dan comparison, dan catatan lapangan. Teknik analisis data dilakukan di setiap siklus pembelajaran, sehingga hasil analisis dapat disimpulkan untuk menentukan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.



Bagan 1. Bagan Prosedur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Pembelajaran reading dengan menggunakan web comic, dilaksanakan dengan menggunakan dua macam web comic dari [www.suficomics.com](http://www.suficomics.com). Web comic pertama yang digunakan pada Siklus I berjudul "Alhamdulillah". Komik "Alhamdulillah" ditampilkan melalui LCD Projector sebagai evaluasi pada saat pertemuan kedua pembelajaran reading.<sup>24</sup>

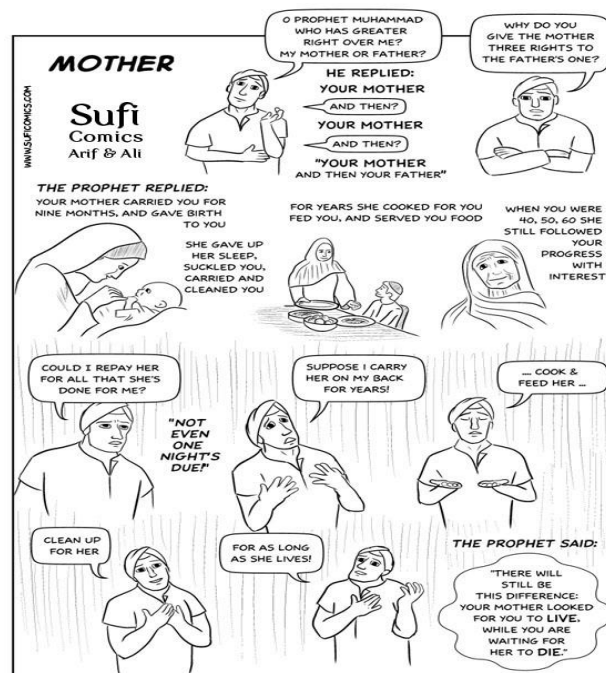
<sup>24</sup> "Web Comic," diakses pada tanggal 30 Mei 2018, <http://www.suficomics.com>



Gambar 1. Web Comic berjudul "Alhamdulillah"  
Sumber: [www.suficomics.com](http://www.suficomics.com)

Sedangkan web comic kedua yang dipergunakan pada Siklus II yaitu web comic yang berjudul "Mother". Web comic "Mother" merupakan media pembelajaran yang digunakan pada saat pertemuan kedua pada Siklus II pembelajaran membaca.<sup>25</sup>

<sup>25</sup> "Web Comic," diakses pada tanggal 30 Mei 2018, <http://www.suficomics.com>



Gambar 2. Web Comic berjudul "Mother"  
Sumber: [www.suficomics.com](http://www.suficomics.com)

Setting atau lokasi penelitian ini adalah di Universitas Ibrahimy Situbondo, jurusan tarbiyah, program studi tadaris bahasa Inggris semester 2, dengan jumlah 32 siswa. Mata kuliah Reading I, semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah dosen mata kuliah Reading I di Universitas Ibrahimy Situbondo.

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah *pertama*, untuk mengetahui melalui penerapan web komik berbahasa Inggris dapat meningkatkan minat membaca dan keterampilan reading mahasiswa di Universitas Ibrahimy Situbondo. *Kedua*, untuk mengetahui melalui penerapan web komik berbahasa Inggris dapat meningkatkan pemahaman reading mahasiswa di Universitas Ibrahimy Situbondo.

Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian yang berhubungan dengan pendidikan karena akan meneliti penerapan web komik berbahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan reading mahasiswa. Berdasarkan data yang dipergunakan yaitu berupa data ujaran, hasil percakapan para personil yang terlibat dalam penelitian, maka penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas/ *classroom action research*.

### C. Penjelasan Konsep

*Pertama*, Web Comic. Scott McCloud<sup>26</sup> mendefinisikan istilah komik sebagai "sesuatu yang disandingkan dengan gambar dan lainnya secara berurutan yang dengan sengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan / atau untuk menghasilkan respon estetika". Harvey<sup>27</sup> tidak mendukung definisi ini dan mengklaim bahwa definisi McCloud terlalu bergantung pada karakter bergambar pada komik dan kurang menyentuh bahan verbal. Harvey mendefinisikan istilah komik sebagai "narasi atau eksposisi bergambar di mana kata-kata (biasanya huruf berada dalam balon kata-kata) biasanya berkontribusi arti gambar dan sebaliknya."

Web Comic adalah komik yang menggunakan media internet dalam publikasinya. Komik jenis ini menggunakan situs internet maka menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibandingkan dengan media cetak 2D dan jangkauannya lebih luas. Contoh komik online saat ini adalah Webtoon, aplikasi yang mudah di dapatkan dengan mendownload aplikasi tersebut, hanya dengan menggunakan kuota internet semua dapat menikmati komik di android masing-masing tanpa harus membeli komik di toko buku. Sedangkan Indiria dalam buku yang sama menyebutkan komik berdasarkan jenis-jenisnya yaitu dibedakan menjadi komik edukasi, komik promosi, komik wayang, dan komik silat.

*Kedua*, Keterampilan *Reading*. Membaca merupakan suatu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai oleh para siswa. Menurut Harmer<sup>28</sup> membaca berguna untuk penguasaan bahasa asing. Ketika siswa lebih ataupun kurang memahami apa yang mereka baca, semakin mereka baca, semakin baik mereka mendapatkan hal itu. Berdasarkan Grellet<sup>29</sup> membaca adalah proses menebak secara konstan. Dalam membaca, para siswa harus diajarkan untuk menggunakan apa yang mereka ketahui untuk memahami unsur-unsur yang tidak diketahui, apakah merupakan ide atau kata-kata sederhana.

Secara umum, terdapat dua faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya minat baca yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor

---

<sup>26</sup> Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art*. (William Morrow Paperbacks, 1994), hlm. 88.

<sup>27</sup> Harvey, R. C. *Comedy at the Juncture of Word and Image, The Language of Comics: Word and Image*. (University Press of Mississippi, 2001), hlm. 75-96.

<sup>28</sup> Harmer, J. *The Practice of English Language Teaching*. (Malaysia: Pearson Education Limited, (2007a), hlm. 144.

<sup>29</sup> Françoise Grellet. *Developing Reading Skills: A Practical Guide to Reading Comprehension*. (Cambridge University Press, 2004), hlm. 42.

internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seperti pembawaan, kebiasaan dan ekspresi diri. Faktor internal meliputi intelegensi, usia, jenis kelamin, kemampuan membaca, sikap, serta kebutuhan psikologis. Intelegensi merupakan kemampuan keseluruhan atau global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir logis atau rasional, dan berbuat secara efektif terhadap keadaan. Sementara faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar atau faktor lingkungan, baik dari lingkungan keluarga, tetangga maupun lingkungan. Faktor eksternal ini mempengaruhi adanya motivasi, kemauan, dan kecenderungan untuk selalu membaca.

#### **D. Hasil dan Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dengan alur atau tahapan (Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi) disajikan dalam 2 (dua) siklus. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa 64,91. Berdasarkan nilai ketuntasan siswa, sejumlah 40,63% siswa tuntas dan 59,37% tidak tuntas dalam pembelajaran reading dengan web comic. Pada siklus II terdapat peningkatan dengan diperoleh nilai rata-rata siswa 83,44. Berdasarkan nilai ketuntasan siswa sejumlah 93,75% siswa tuntas dan 6,25% tidak tuntas dalam pembelajaran reading dengan web comic.

Pada proses analisis data sebagai hasil penelitian yang meliputi peningkatan pemahaman peserta didik terhadap pokok bahasan the pattern of organization yang meliputi listing, time order, cause and effect, comparison disajikan dalam dua siklus.

Dalam proses pembelajaran pada siklus I, materi pelajarannya adalah the pattern of organization dengan menentukan listing, time order, cause and effect, comparison pada web comic yang berjudul "Alhamdulillah". Karena ini siklus I (pertemuan pertama), mahasiswa maupun dosen belum maksimal dalam beradaptasi, sehingga hasil pembelajaran belum maksimal. Materi belum begitu dikuasai siswa, hal ini disebabkan karena mahasiswa belum begitu paham dengan web comic yang disampaikan, serta dosen yang belum bisa menguasai kelas dengan kondusif. Dari hasil pengamatan diperoleh 20 mahasiswa baik dalam kerjasama, 7 mahasiswa aktif dalam pembelajaran, dan 13 mahasiswa memperoleh ketuntasan hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran pada siklus II, kegiatan pembelajaran sangat menarik, web comic yang berjudul "Mother" ditampilkan melalui LCD projector membuat mahasiswa antusias untuk membaca dan memahaminya. Dalam penyampaian materi sudah lebih bisa diikuti oleh mahasiswa, luas dan kongkrit, serta penggunaan web comic yang menarik.

Mahasiswa aktif dan penguasaan materi dapat dikuasai. Dengan menggunakan web comic mahasiswa menjadi lebih berminat membaca, berpikir logis dan sistematis, sehingga mereka bisa memahami makna yang terdapat dalam rangkaian cerita web comic tersebut. Dari hasil pengamatan pada siklus II diperoleh 30 mahasiswa baik dalam kerjasama, 28 mahasiswa aktif dalam pembelajaran, dan 30 mahasiswa memperoleh ketuntasan hasil belajar. Dengan kata lain, pemahaman reading siswa mengalami kemajuan yang dapat dilihat dari adanya peningkatan prosentase keberhasilan siswa dari 40,63 % menjadi 93,75 %. Seperti yang diungkapkan Gene Luen Yang<sup>30</sup> bahwa komik dapat digunakan sebagai langkah untuk mencapai ide-ide yang lebih sulit.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat membaca dan ketrampilan reading dengan web comic mahasiswa tadris bahasa Inggris tahun ajaran 2017/ 2018 adalah memuaskan. Secara keseluruhan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan baik aktivitas, minat, semangat, kerjasama, kooperatif maupun prestasi belajar siswa.

Hasil observasi selama 2 siklus, 3 aspek yang menjadi sasaran tindakan penelitian sudah dipenuhi. Selain itu, keterampilan reading dan pemahaman reading mahasiswa mengalami perkembangan. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran.

## **E. Simpulan**

Dengan memperhatikan hasil penelitian tindakan kelas ini serta mengacu pada rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan web komik pada mahasiswa Universitas Ibrahimy adalah sebagai berikut: 1) Penggunaan web comic dapat meningkatkan minat membaca dan meningkatkan keterampilan reading mahasiswa Universitas Ibrahimy Situbondo dan 2) Pemahaman reading mahasiswa juga mengalami kemajuan yang dapat dilihat dari adanya peningkatan prosentase keberhasilan reading mahasiswa dari 40,63 % menjadi 93,75 %.

---

<sup>30</sup> Yang G. Comics in Education. (Retrieved from <http://www.humbecomics.com/comicsedu/history.html>, 2003.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Ziv. *Teaching and learning with humor*. Journal of Experimental Education, 1988.
- Ali. *The Effect of Comic Strips on EFL Reading Comprehension*. International Journal on New Trends in Education and Their Implications. Vol. 4. 2013.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono, Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara, 2006.
- Barone, Diane M., and Shelley Hong Xu. *Literacy Instruction for English Language Learners Pre-K-2*. New York, NY: The Guilford Press. 2008.
- Basol, H.C., Sarigul, E. *Replacing Traditional Texts with Graphic Novels at EFL Classrooms*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 2013.
- Basuki, Sulistiyo. *Metode Penelitian*. Jakarta : Penaku, 2010.
- Cary S. *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. *Teaching English as a Second Language or Foreign Language Journal (TESL-EJ)*. Portsmouth, NH: Heinemann. Vol. 10, No. 1. 2004.
- Cevat Eker dan Oguzhan Karadeniz. *The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes*. International Journal of Humanities and Social Science, Vol. 4, No. 14. 2014.
- Elizabeth B & Hurlock. *Child Development*. New York: McGraw-Hill Book Company. 1956.
- Françoise Grellet. *Developing Reading Skills: A Practical Guide to Reading Comprehension*. Cambridge University Press. 2004.
- G. E. Schwarz . *Expanding Literacies Through Graphic Novels*. English Journal, 95(6). 2006.
- Harmer, J. . *The Practice of English Language Teaching*. Malaysia: Pearson Education Limited. 2007.
- Harvey, R. C. *Comedy at the Juncture of Word and Image, The Language of Comics: Word and Image*. University Press of Mississippi. 2001.
- Hurlock, Elizabeth B. *Child Development*. New York: McGraw-Hill Book Company, 1956.
- J. Derrick. *Using Comics with ESL/EFL Students*. The Internet TESL Journal, 14 (7). 2008.
- Jacqui Clydesdale. *A Bridge to Another World: Using Comics in the Second Language Classroom*. University of Calgary. 2010.
- Leone Tiemensma. *Visual Literacy: Comics or Not to Comics?* Milan. 2009.
- Martin, R. *The psychology of humor*. Burlington, Massachusetts: Elsevier Academic Press.
- Nagata, R. *Learning biochemistry through Manga—Helping Students Learn*

- and Remember, and Making Lectures More Exciting*. Biochemical Education. 1999.
- Narbuko, Cholid dan Abu Ahmadi. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Schmidt, S. *The humor effect: Differential processing and privileged retrieval*. *Memory*, 10 (2). 2002.
- Schmidt, S., & Williams, A. *Memory for Humorous Cartoons*. *Memory and Cognition*, 29(2). 2001.
- Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks. 1994.
- Stephen Krashen. *88 Generalizations about Free Voluntary Reading. Handout*. Retrieved November 26, 2007.
- Sugiyono. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta, 2007.
- Yang, G. *Comics in Education*. Retrieved from <http://www.humbecomics.com.html> . 2003.
- "Web Comic," diakses pada tanggal 30 Mei 2018, <http://www.suficomics.com>